EXPERIÊNCIAS • Transforme sua cozinha em laboratório

Abril

RECREIO

R$ 4,50
Ano 2 • Nº 74
9/8/2001

ISSN 1517-7467 12788/1
74
9 771517 746002

www.[illegible].com.br

Eu até que tenho um lado bom!

AI, QUE MEDO!

Conheça alguns monstros de arrepiar

MAIS LETRONIX PARA VOCÊ!

Envelope-surpresa

Com 1 letra-robô, 1 minigibi e 2 cartas do jogo LETRONIX

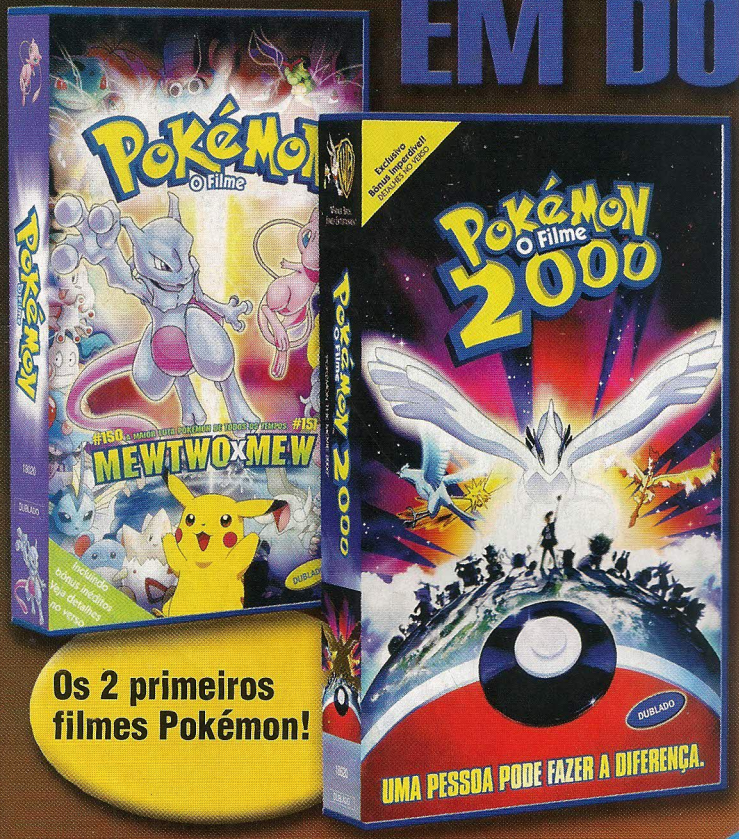
e mais **4 fichas** da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

BICHOS FOFOS

A história dos ursinhos de pelúcia

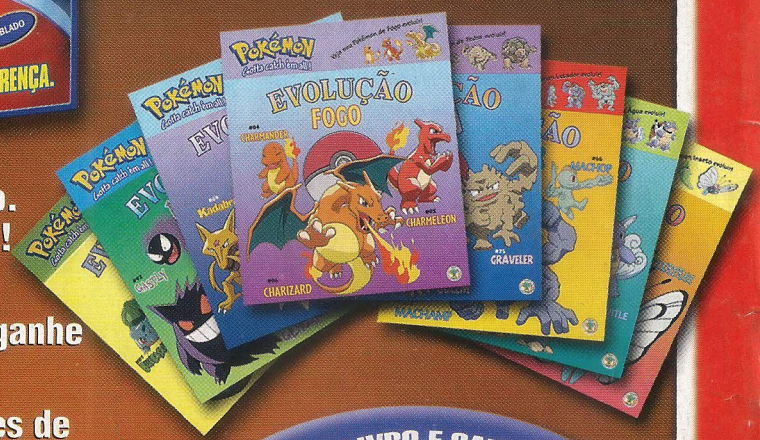
POKÉMON

EM DOSE DUPLA!



Os 2 primeiros filmes Pokémon!

NA COMPRA DE 1 DESTES LIVROS VOCÊ GANHA 1 FITA.



Chegou o kit Pokémon: 1 livro e 1 vídeo. São 2 séries que você não pode perder !

Série Azul: escolha um desses 4 livros: Fantasma, Psíquico, Planta ou Fogo e ganhe a fita **Pokémon, o Filme**.

Série Vermelha: escolha outras 4 opções de livros: Inseto, Lutador, Água ou Pedra e ganhe a fita **Pokémon 2000**.

Corra para a banca!

COMPRE 1 LIVRO E GANHE 1 VÍDEO

APENAS R$ 16,90

Pokémon Evolução: Um livro diferente!

EDITORA Abril

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Que monstro você seria?**
Faça o teste e descubra.

8 FIQUE LIGADO **Para morrer de medo!**
Os monstros mais assustadores que existem.

12 PASSATEMPO **Cadê?**

14 ERA UMA VEZ **O engano do dr. Frankenstein**

16 PASSATEMPO **Desafio**
Desvende o mistério do castelo dos monstros.

17 FAZENDO ARTE **Exposição de arte**
Crie quadros com bandejas de isopor.

18 BICHOS **Ursos de pelúcia**
Conheça a história desse brinquedo.

20 PASSATEMPO **Cena maluca**

21 FIQUE LIGADO **Nomes diferentes**
Cidades com nomes engraçados.

24 PASSATEMPO **Olhe de novo**
Brinque em um sonho diferente.

25 CHIPS E BITS **Dia dos Pais**
Mande um cartão virtual para o seu pai.

26 EXPERIÊNCIA **Você é o cientista!**
Experiências divertidas para fazer na cozinha.

30 NO SITE **RECREIO na rede**

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Brinque com os Anjinhos**

39 LETRONIX **Palavras malucas**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CAPA: CRIS & JEAN (FRANKENSTEIN) HAMILTON PENNA FILHO (URSO DE PELÚCIA)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

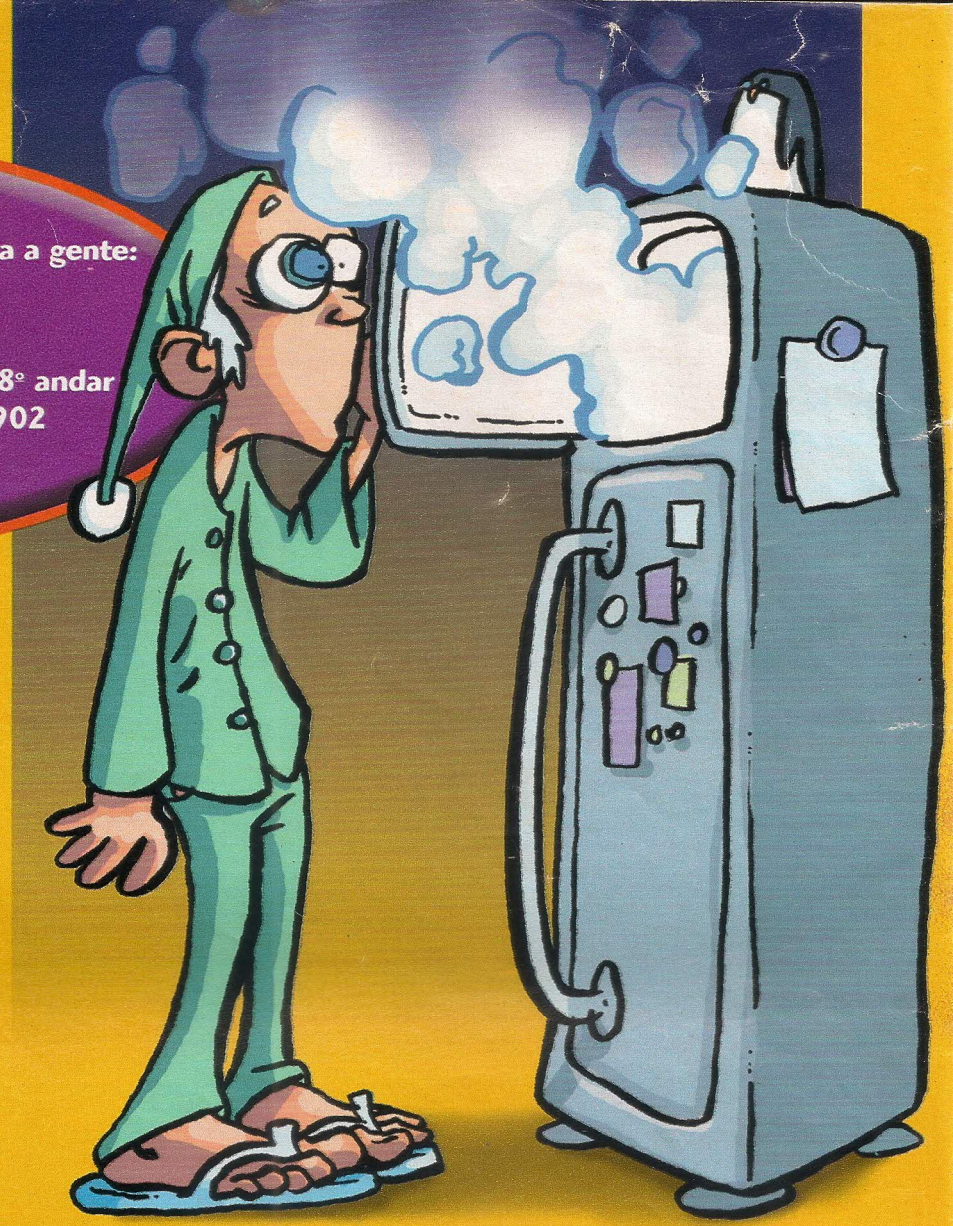
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE OS SURDOS TAMBÉM SÃO MUDOS?

Gustavo Pereira da Silva Martins
São José do Rio Preto – SP

Nem todos os surdos são mudos. O que acontece é que as pessoas que não ouvem não conhecem o som das palavras e por isso não sabem reproduzi-las. Se um surdo for estimulado por médicos desde pequeno, ele pode aprender a falar. Mesmo assim, ele deve pronunciar as palavras de um jeito um pouco diferente.



POR QUE SAI FUMAÇA QUANDO A GENTE ABRE A PORTA DO FREEZER?

Duclerc Chaves Júnior
Aracaju – SE

Quando abrimos o freezer, entra ar em seu interior. Esse ar é mais quente do que aquele que existe dentro do aparelho e o seu calor faz o gelo se transformar em vapor (isso se chama sublimação). É esse vapor que sai quando abrimos a porta do congelador.

QUEM INVENTOU OS NÚMEROS E QUANDO?

Fernanda Nardi
São Paulo – SP

Eles surgiram no Egito e na Mesopotâmia, há mais de 2 mil anos. Os egípcios usavam símbolos para representar os números. Um traço, por exemplo, significava 1, e o desenho de uma pessoa ajoelhada representava 1 milhão. Os números foram sendo adaptados até chegar ao que temos hoje.

VOCÊ SABIA QUE...

- As ondas no mar são provocadas pelo vento que bate na superfície da água? Ventos fortes fazem ondas grandes e ventos fracos, ondas pequenas.
- O céu no planeta Vênus é cor de laranja?
- Alguns animais ficam com o pêlo arrepiado quando estão com medo? Dessa forma, eles parecem maiores e têm chance de assustar um inimigo e fugir.

POR QUE, NAS NOITES ESTRELADAS, ÀS VEZES VEMOS ESTRELAS CAÍREM?

Gustavo de Souza Bueno, 8 anos
Lages – SC

O que vemos não são estrelas, mas pedaços de rocha que tornam-se incandescentes ao entrar na atmosfera terrestre. Chamados de estrelas cadentes, são vistos mais facilmente em noites estreladas, quando o céu está limpo e sem nuvens. Esses fragmentos podem ser observados a uma distância de 100 quilômetros e levam menos de 10 segundos para atingir o solo do nosso planeta. Por isso, se você quiser fazer algum pedido, tem de pensar rápido!

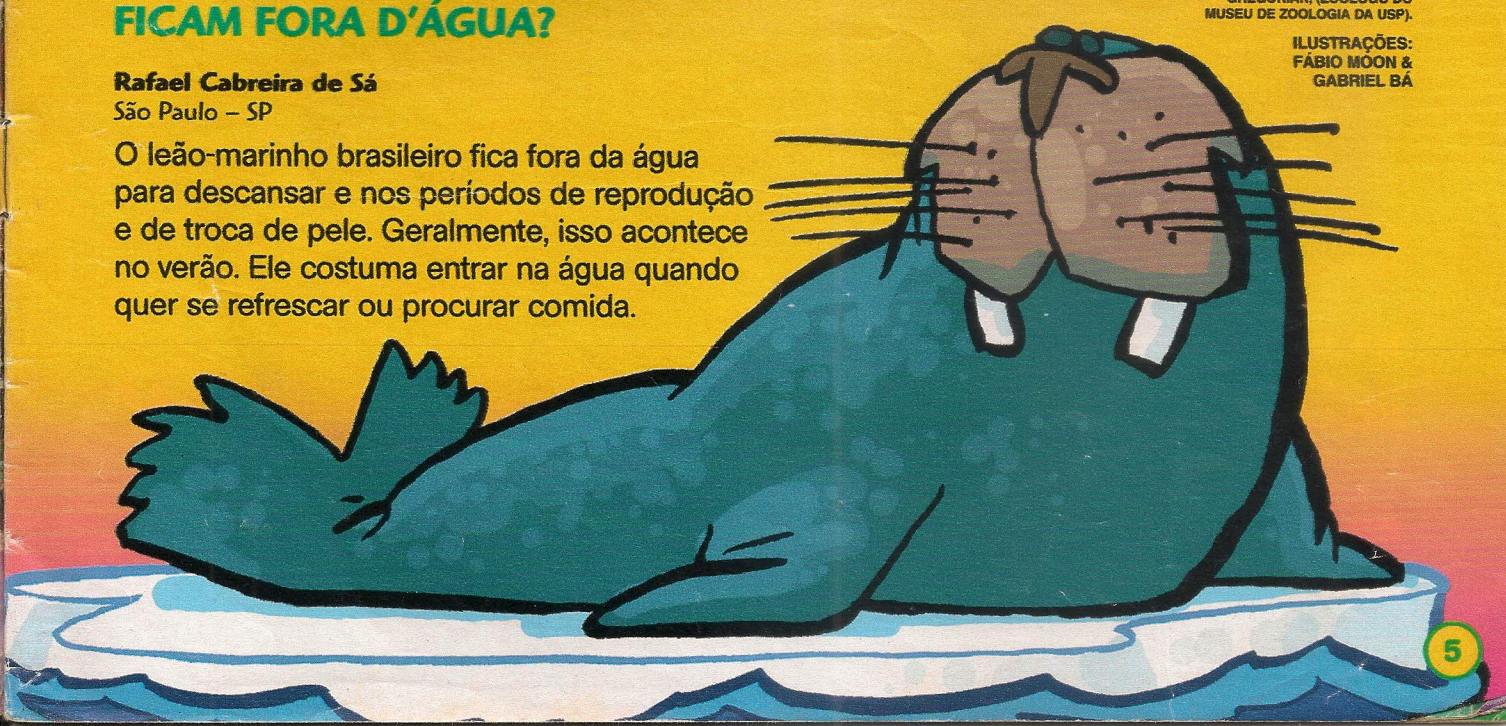
CONSULTORIA: LUIZ MARIN (PROFESSOR DE FÍSICA), RENATO GREGORIAN, (ZOÓLOGO DO MUSEU DE ZOOLOGIA DA USP).

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

POR QUE OS LEÕES-MARINHOS FICAM FORA D'ÁGUA?

Rafael Cabreira de Sá
São Paulo – SP

O leão-marinho brasileiro fica fora da água para descansar e nos períodos de reprodução e de troca de pele. Geralmente, isso acontece no verão. Ele costuma entrar na água quando quer se refrescar ou procurar comida.



Qual deles é a sua cara?

Se você pudesse virar um monstro, com qual dessas criaturas se pareceria? Pule as perguntas que não tiverem alternativas que combinem com você.

1 O que você acha mais chato?

- Acordar cedo quando está com sono.
- Ficar sem fazer nada.
- Apresentar um trabalho na frente de seus colegas.

2 Qual tipo de filme você prefere?

- Uma aventura com perseguições e um herói legal.
- Um desenho com mágicos, princesas e dragões.
- Uma história de monstros para assistir com a turma.

3 Se chega uma visita diferente a sua casa, você:

- Diz seu nome e conversa um pouco.
- Conversa e mostra seus brinquedos e seu quarto.
- Fica envergonhado e não fala nada.

4 Qual das profissões abaixo mais combina com você?

- Médico, porque estuda o corpo humano.
- Inventor. Você adora fazer coisas novas e se interessa muito em saber como tudo funciona.
- Biólogo, porque fica sempre perto de animais e plantas.

5 Do que você mais gosta na escola?

- Da aula de Educação Física, pois pode correr e brincar.
- As aulas de Ciências são as mais legais. Você adora fazer pesquisas e experiências.
- Você gosta de tudo! Adora participar das aulas, fazer perguntas e dar sua opinião sobre todos os assuntos.

6 Como você gosta de se vestir?

- Com cores alegres, mas não muito chamativas.
- Com camisetas e bermudas de cores fortes, como azul, vermelho e verde.
- Gosta de roupas confortáveis, mas não se preocupa com isso.

7 O melhor programa no fim de semana é:

- Dormir até tarde e jogar videogame.
- Acampar e ficar perto da natureza.
- Você encara qualquer aventura.

8 Na hora de dormir, como fica a luz do seu quarto?

- Acesa, para o caso de você ter de levantar à noite.
- Apagada, porque a luz o incomoda.
- Só o abajur fica ligado, assim não fica muito escuro.

9 Qual desses bichos de estimação malucos você gostaria de ter?

- Um dragão, pois além de lançar fogo, ele voa e você poderia dar passeios incríveis por aí.
- Um monstro aquático muito grande que saiba nadar e o convide para mergulhar.
- Um morcego. Além de ele ser parecido com um passarinho, é superdiferente e costuma dormir de cabeça para baixo.

10 Na hora da fome o que você faz?

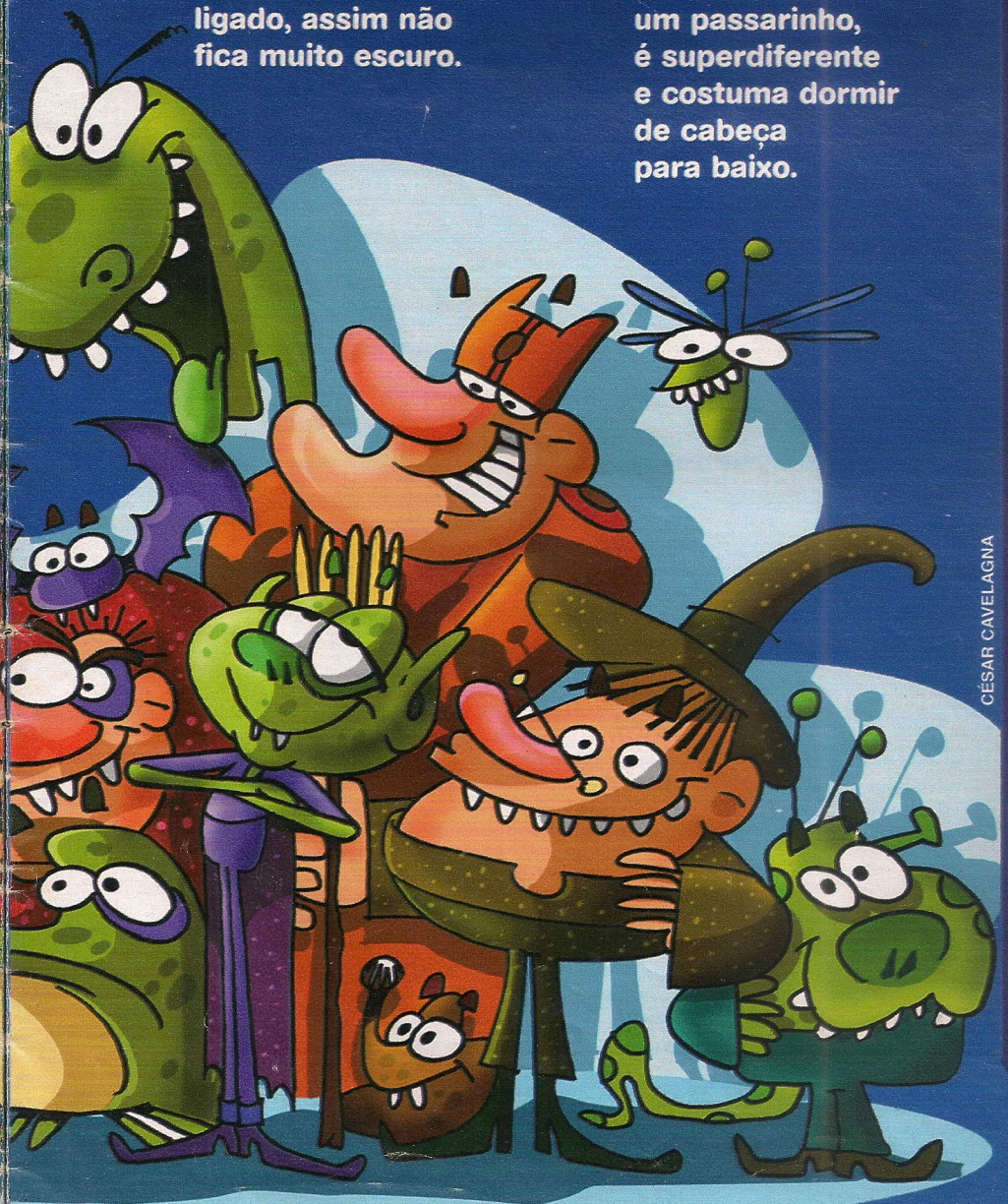
- Faz um sanduíche ou suco.
- Espera a próxima refeição para comer direito.
- Procura uma fruta ou biscoito para disfarçar a fome até a hora do almoço.

RESULTADO

Se marcou mais Agitado, você gosta do contato com a natureza, mas é meio tímido, como o **Monstro do Lago Ness**, que dizem viver em um lago na Escócia.

Se marcou mais Seu jeito lembra um pouco o do **Conde Drácula**, que adora receber atenção e é vaidoso. Se pudesse, você acordaria tarde todos os dias. Que preguiça!

Se marcou mais Você adora mostrar aos outros do que é capaz e está sempre inventando coisas. Pode parecer um **bruxo**, em busca de novas poções malucas. Gosta muito de aventuras e adoraria ter uma vassoura para sair por aí!



CÉSAR CAVELAGNA

FIQUE LIGADO

A HORA

Saiba tudo sobre as criaturas mais assustadoras de todos os tempos.

Claro que eles não existem, mas é só ouvir um barulho estranho no quarto escuro e a gente fica morrendo de medo. Será que é um monstro?

Esse pavor é muito antigo e existe no mundo inteiro. Só de pensar em encontrar um desses seres medonhos, as pessoas ficam de cabelo em pé. Por isso mesmo os livros,

ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN

Um monstro de laboratório

Frankenstein não é o nome do monstro, mas de seu criador. Frankenstein é um cientista que quer recriar a vida humana em seu laboratório. Ele junta partes de pessoas mortas (argh!), costura aqui e ali, (blargh!) e dá vida a uma criatura de 2 metros e meio de altura, com uma força incrível e alguns parafusos a menos. Para piorar, ele foge e começa a aprontar por onde passa.

Claro que isso é só uma história inventada pela escritora inglesa Mary Shelley. Seu livro fez muito sucesso, mas o monstro ficou mais famoso depois que foi para o cinema.

Os vampiros estão chegando

O sangue de muita gente congela só de pensar em **vampiros**. Aliás, é disso mesmo que esses seres se alimentam. Eles são pálidos feito cera e têm os caninos bem longos. Sabe por quê? Para cravar os dentes no pescoço de suas vítimas e sugar até a última gota de sangue. Mas a coisa não termina

DO TERROR

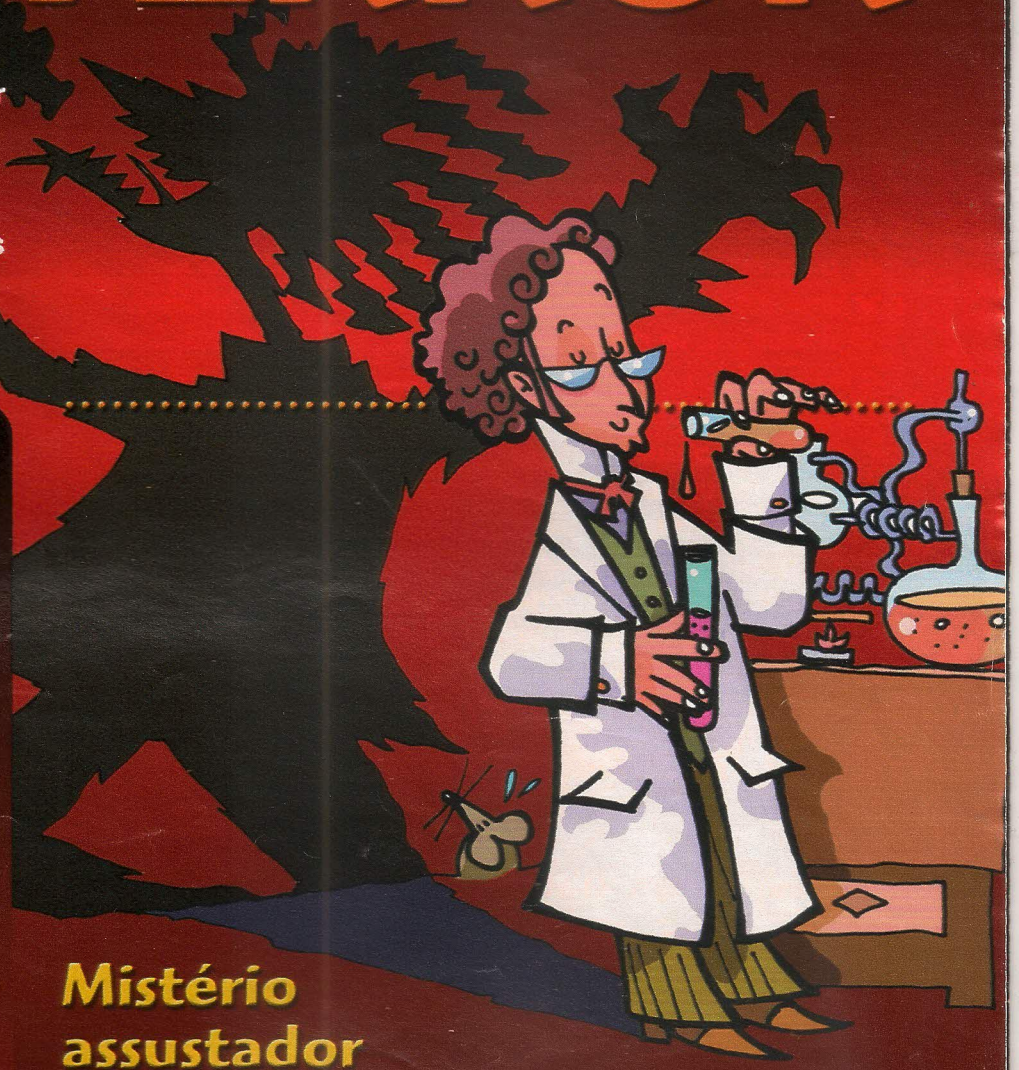
filmes e desenhos de terror são tão empolgantes.

Se você gosta de emoções fortes, é hora de conhecer melhor essas criaturas horrorosas e tão atraentes.

aí. Quem é mordido por um vampiro se torna um deles.

Para esses seres não há coisa pior do que a luz do sol. Ao primeiro raio de luz, voltam aos caixões para descansar. Apesar de poderosos, os vampiros têm seus pontos fracos. Eles não suportam alho, água benta e crucifixos.

Os vampiros surgiram na Transilvânia. Eles não existem, mas essa região, sim. Fica na Romênia, onde teria nascido Drácula, o mais famoso deles. Se você é do tipo corajoso, que tal ir para lá nas próximas férias?



Mistério assustador

Doutor Jekyll era um médico respeitado em toda a cidade. Um dia, ele desenvolve uma estranha substância química em seu laboratório e decide experimentar em si mesmo. Bebe todo o líquido, glub, glub, glub e... algo assustador acontece. Transforma-se no malvado Hyde, um senhor de aparência misteriosa e repugnante. Na verdade, o que a bebida faz é dividir a personalidade do médico. Ele vira uma espécie de ser, digamos, dois em um. O lado bom é Jekyll, o lado mau é Hyde. Só que, aos pouquinhos, a maldade vai tomando conta do pobre doutor Jekyll. Os detalhes dessa história de arrepiar estão no livro *O Médico e o Monstro*, escrito pelo escocês Robert Stevenson.

O Monstro do Lago Ness

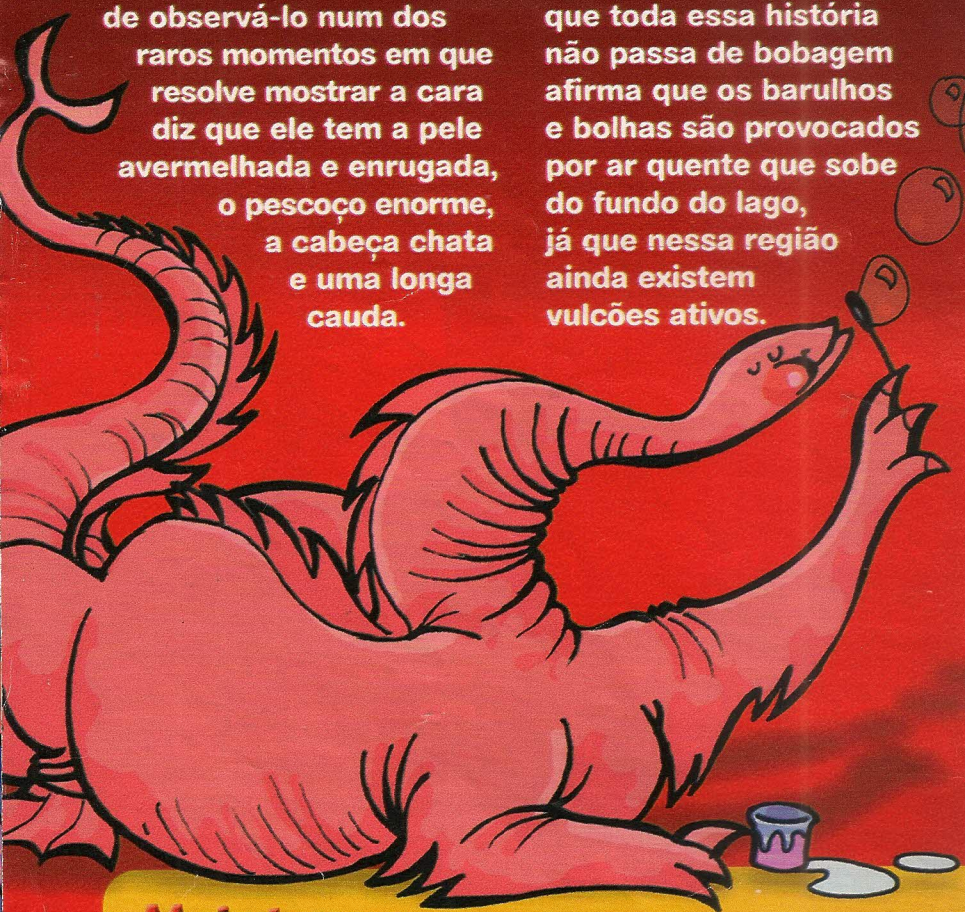
Nessie, o monstro que vive nas águas do Lago Ness, na Escócia, já foi visto por um monte de gente. Quer dizer, essas pessoas juram de pés juntos que viram o bichão, mas, provar, ninguém provou. Alguns garantem que o monstro é tímido e por isso é tão difícil vê-lo.

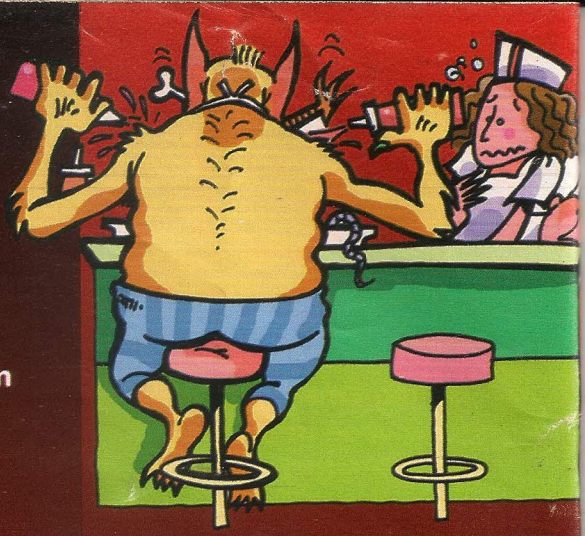
A maior parte do tempo ele passa nas profundezas do lago. Quem teve a sorte de observá-lo num dos raros momentos em que resolve mostrar a cara diz que ele tem a pele avermelhada e enrugada, o pescoço enorme, a cabeça chata e uma longa cauda.

Alguns contam que já o viram rastejando do lado de fora da água, o que faz pensar que ele seja um anfíbio. Mas certos estudiosos acham que Nessie é parente de um tipo de dino que habitou os mares há 70 milhões de anos.

O monstro também faz barulhos estranhos e produz bolhas na água.

Mas quem acredita que toda essa história não passa de bobagem afirma que os barulhos e bolhas são provocados por ar quente que sobe do fundo do lago, já que nessa região ainda existem vulcões ativos.





Os primos maldosos dos duendes

Os **goblins** têm cara achatada, nariz largo, orelhas pontudas e um bocão. Seus braços são compridos e quase chegam aos joelhos. A pele pode ser amarelada, laranja ou vermelho escuro. Esses monstros odeiam a luz do sol e moram em cavernas e abrigos subterrâneos. Segundo as lendas, não precisam de muita comida para viver, mas quando estão com fome atacam tudo. Comem ratos, cobras e até... gente. Muito cuidado, então, se um goblin convidar você para jantar.

ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN

Mais terror

Livros

- **Férias no Castelo Assombrado** • EDITORA MELHORAMENTOS
- **O Domador de Monstros** • EDITORA SALAMANDRA
- **Monstros e Mundos Misteriosos** • EDITORA COMPANHIA DAS LETRINHAS
- **O Livro dos Medos** • EDITORA COMPANHIA DAS LETRINHAS
- **Escola do Terror, a Vingança dos Dinossauros** • EDITORA ROCCO

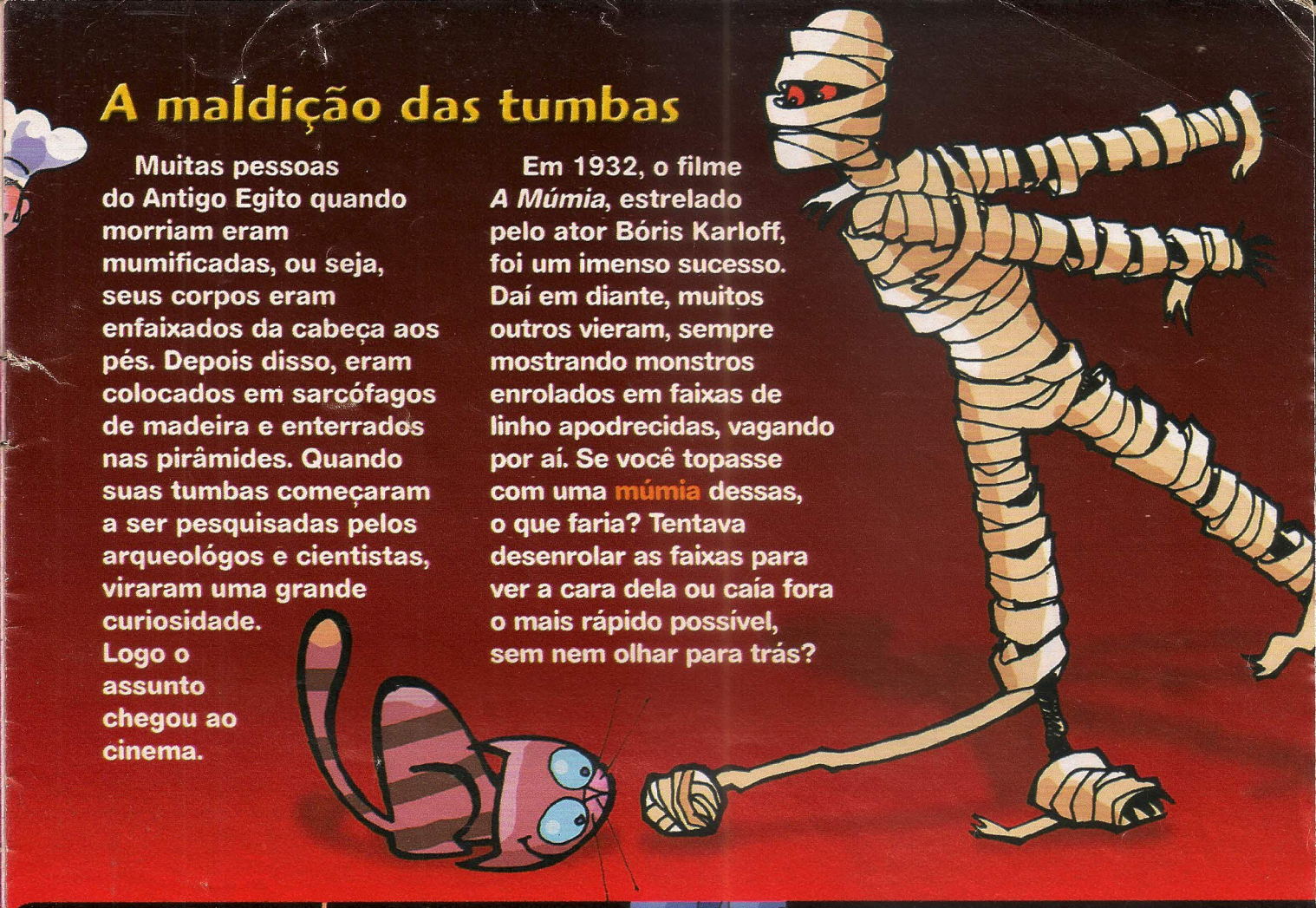
Vídeos

- **O Pequeno Vampiro**
- **Famílias Addams**
- **A Múmia**
- **O Retorno da Múmia**
- **Godzilla**

A maldição das tumbas

Muitas pessoas do Antigo Egito quando morriam eram mumificadas, ou seja, seus corpos eram enfaixados da cabeça aos pés. Depois disso, eram colocados em sarcófagos de madeira e enterrados nas pirâmides. Quando suas tumbas começaram a ser pesquisadas pelos arqueológos e cientistas, viraram uma grande curiosidade. Logo o assunto chegou ao cinema.

Em 1932, o filme *A Múmia*, estrelado pelo ator Bóris Karloff, foi um imenso sucesso. Daí em diante, muitos outros vieram, sempre mostrando monstros enrolados em faixas de linho apodrecidas, vagando por aí. Se você topasse com uma **múmia** dessas, o que faria? Tentava desenrolar as faixas para ver a cara dela ou caía fora o mais rápido possível, sem nem olhar para trás?



Será que ele existe?

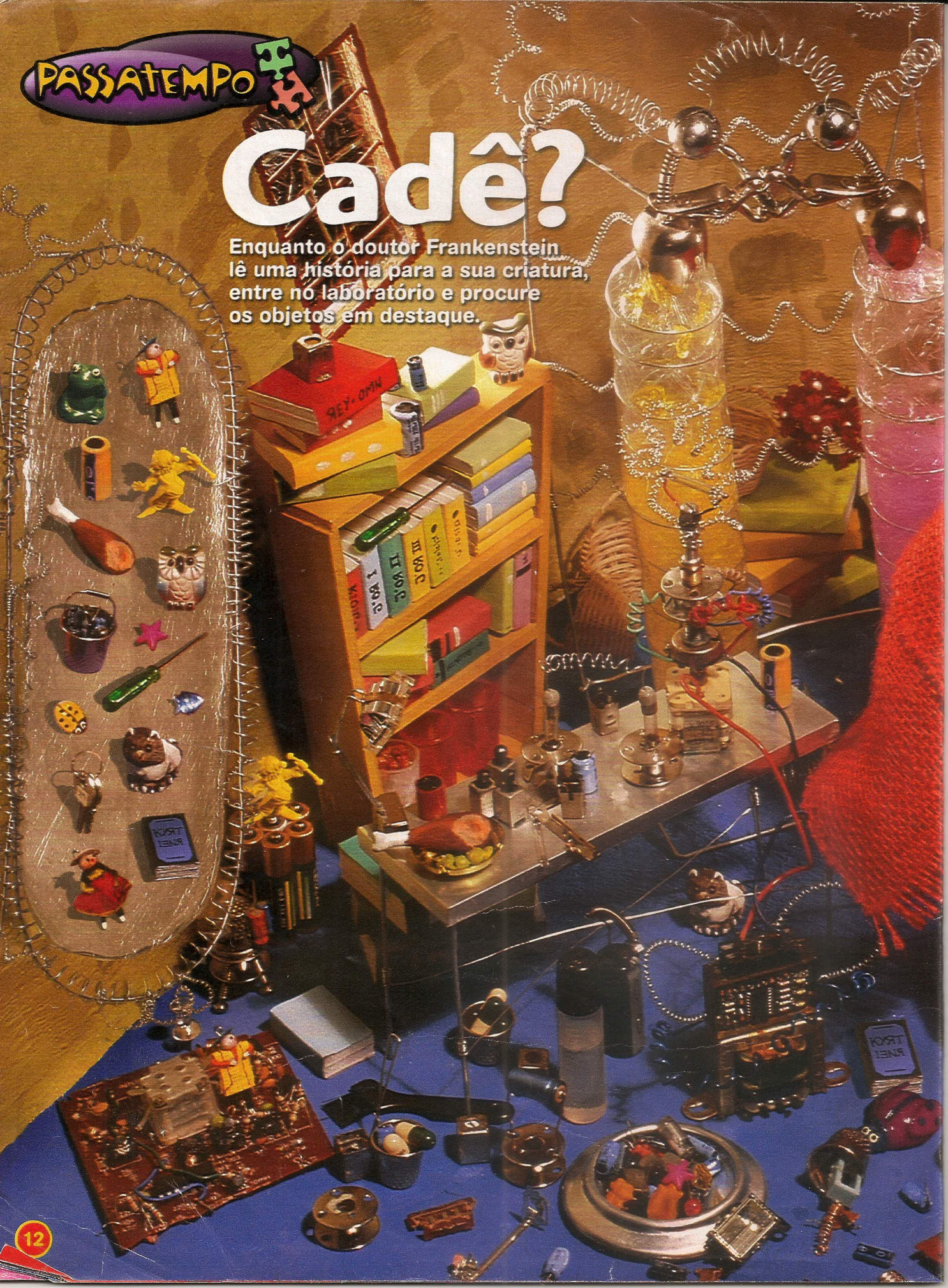
Dizem que o **Pé-Grande** é um gigante de 2 metros de altura, com o corpo coberto de pêlos marrons bem grossos e, como o nome já diz, uns pés enormes. Costuma deixar pegadas de 47 centímetros de comprimento. Uns pesões e tanto, hein?

Já foi visto em regiões de florestas, montanhas e também em pântanos dos Estados Unidos. Sempre evita o contato com as pessoas. Em 1967, o Pé-Grande foi filmado bebendo água, à beira de um rio. Quando o monstro percebe que está sendo filmado, levanta e sai correndo em direção à floresta. Há quem diga que o vídeo é uma prova de sua existência. Mas há também quem garanta que a filmagem é pura armação e que é possível ver um zíper na barriga do tal Pé-Grande.

PASSATEMPO

Cadê?

Enquanto o doutor Frankenstein lê uma história para a sua criatura, entre no laboratório e procure os objetos em destaque.



CARLO GIOVANI

Resposta na página 42.

ERA UMA VEZ

O Engano do FRANKEN

* **História inspirada (mas não muito) no clássico *Frankenstein*, de Mary Shelley.**

– Ai, que medo! – gritou a copeira, correndo em direção à porta da frente.

– Que horror! – berrou o jardineiro, desaparecendo pela porta dos fundos.

– Credo em cruz! – benzeu-se a cozinheira, tentando fugir pela janela, mas o mordomo Anibal segurou-a pelo braço:

– Alguém pode me explicar o que está acontecendo? – perguntou.

Lenira pôs a mão na cintura:

– Vai dizer que você não olhou pelo buraco da fechadura?

– Claro que não, eu lá sou homem de fazer essas coisas?

– Azar o seu! – disse ela. – Se tivesse olhado, teria visto o que o doutor Frankenstein está aprontando lá no laboratório. Agora, dá licença.

Lenira saltou a janela e fugiu em disparada, fazendo mais um monte de sinais da cruz.

Anibal continuou sem entender nada. Resolveu dar uma olhada no laboratório. Fazia meses que o doutor Frankenstein permanecia trancado ali. Devia ser uma experiência importante.

Parado frente à porta, Anibal ouviu um urro medonho vir lá de dentro:

– UAAAAAUHHHH!

Cheio de nove-horas, o mordomo ficou em dúvida se devia olhar pela fechadura.

– É muito feio fazer isso! – censurou a si mesmo.

Enquanto decidia, a porta veio abaixo, com um grande chute. Anibal ficou de cara com um monstro horrível. Para piorar, a criatura estava furiosa.

Era essa a bela invenção do doutor Frankenstein. Ele havia criado um monstro. De repente, o mordomo ouviu uma voz meio engasgada:

– Não fique parado aí,

Doutor STEIN*

Anibal. Tire-me das mãos dessa coisa!

Era o próprio doutor Frankenstein que o monstro segurava pelos cabelos.

– Seu Coiso, quer fazer o favor de soltar meu patrão? – pediu o mordomo com toda a educação.

– UAAAAAUHHHH! – foi a resposta.

O monstro berrava e batia os pés, fazendo o assoalho trincar e a casa tremer. Só Anibal não se abalava.

– Está com dor de dente? Cisco no olho? Estrepe no pé?

Quando o monstro ouviu essa última palavra, começou a urrar mais alto e a bater os pés no chão com mais força, fazendo o doutor Frankenstein balançar no ar.

– Hum... Sapato apertado?

O monstro fez que sim com a cabeça. Anibal usou toda a sua força para descalçar os sapatões dos pés do coitado. O Coiso suspirou aliviado, ao mesmo tempo em que soltava o doutor Frankenstein, que caiu sentado no chão.

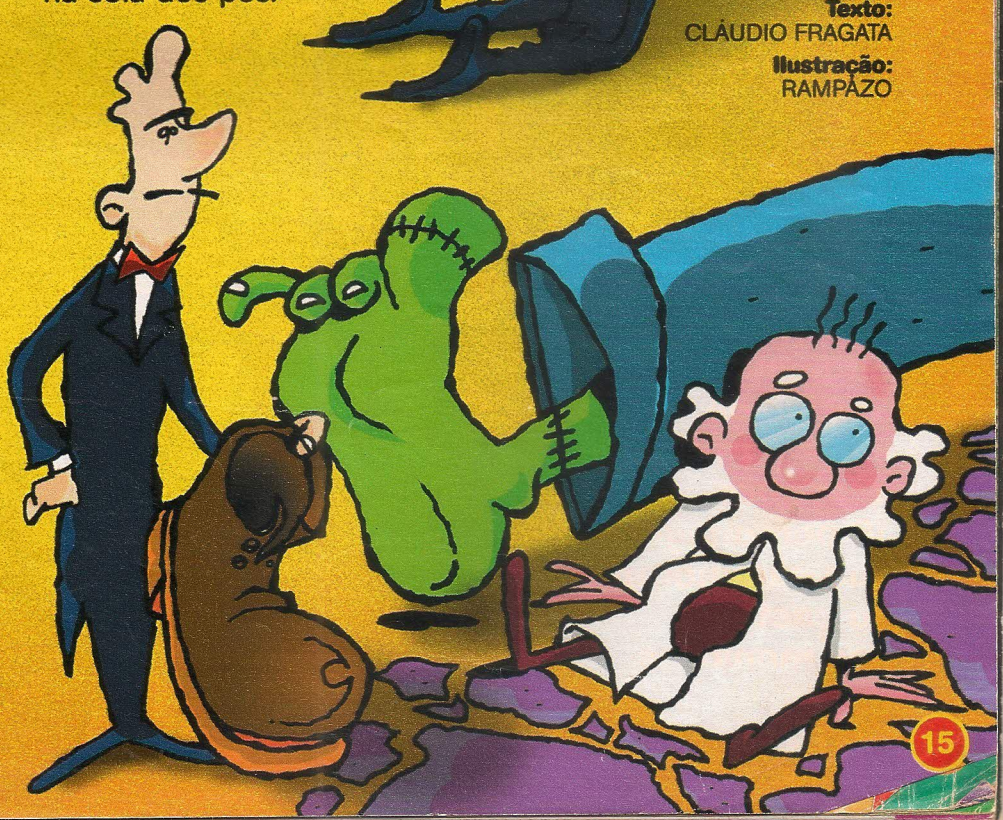
– Eu calço 58 – disse o monstro. – Mas o senhor me criou com sapatos número 57.

– Oh, como pude me enganar? – disse o cientista.

Para se desculpar da pisada na bola, o doutor Frankenstein, auxiliado por Anibal, fez uma massagem relaxante nos pezões do monstro. Ele quase explodiu, mas dessa vez por outro motivo.

É que o monstro morria de cócegas na sola dos pés.

Texto:
CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração:
RAMPAZO



PASSATEMPO

DESAFIO

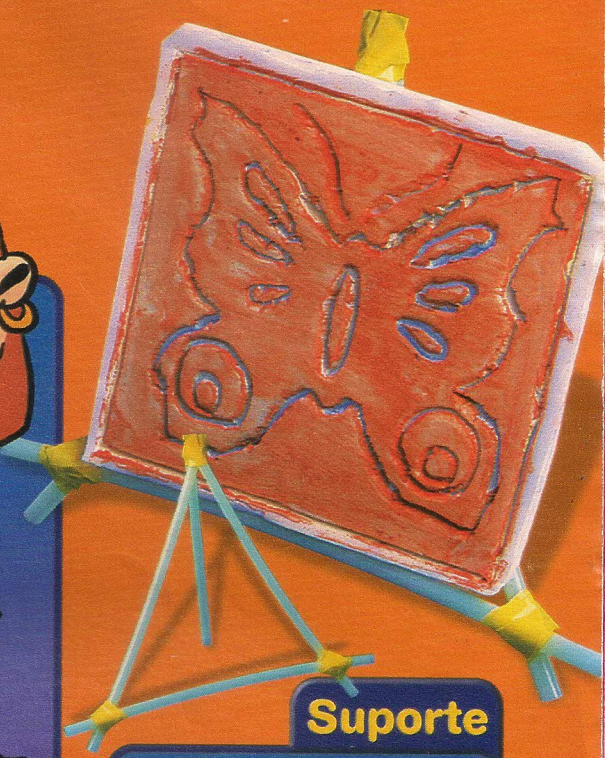
Enquanto o príncipe salva a princesa, descubra 10 personagens que não moram no castelo dos monstros.

Resposta na página 42.

FAZENDO ARTE

OBRA DE ARTE

Invente quadros diferentes e faça sua exposição em 12 de agosto, que é o Dia das Artes.



Quadro

Você vai precisar de:

- bandejas de isopor
- lápis de cor
- tinta guache
- pincel

1

Corte as bandejas (aproveite as que vêm do supermercado) formando os quadros e desenhe com o lápis de cor, apertando bem para marcar o isopor.

2

Pinte o desenho com tinta de uma cor só.

3

Vire a bandeja em uma folha, carimbando o desenho. Se quiser passe mais tinta e carimbe de novo.

O desenho vira um quadrinho e o papel carimbado pode enfeitar cartões, pastas e capas de caderno.

Suporte

Você vai precisar de:

- canudinhos
- fita adesiva colorida

Dobre um canudo ao meio. Pegue outro e prenda com fita adesiva, formando um A. Corte um pedaço de outro canudo e passe a fita adesiva na parte de cima para manter o suporte em pé.

FOTOS: LEO FELTRAN

ILUSTRAÇÕES: RICO

AMIGO DE TODAS AS HORAS

Os ursinhos de pelúcia também têm suas histórias.

Um companheiro legal para brincar e para dormir, o urso de pelúcia é um dos brinquedos mais famosos do mundo. Como um verdadeiro amigo, ele é muito querido e ganha nome, roupa e até um canto na cama do dono.

Ele foi o primeiro animal a ganhar uma versão em pelúcia. Depois inventaram cachorros, gatos, coelhos e outros bichos fofinhos. Duas histórias explicam a invenção do brinquedo, em 1902, em países bem distantes um do outro.

CONSULTORIA: GILBERTO VASCONCELOS, PRESIDENTE DA MARITEL E AIRES JOSÉ LEAL FERNANDES, DIRETOR DE MARKETING DE BRINQUEDOS ESTRELA.

LEO FELTRAN

Idéia genial

O desenhista Richard Steiff trabalhava em uma fábrica de brinquedos na Alemanha. Passeando no zoológico, ele teve a idéia de fazer um boneco de urso. Os primeiros se chamavam *Friend Petz* (amigo de estimação) e não venderam nada.

Na mesma época, o urso de pelúcia também foi inventado nos Estados Unidos. Isso aconteceu quando saiu nos jornais uma piadinha com o presidente americano Theodore Roosevelt, que parou para ver um filhote de urso durante uma de suas viagens.

Animados com a brincadeira, Morris Michtom e sua família fizeram um urso de brinquedo e o chamaram de Teddy's Bear, ou ursinho do Teddy, um apelido para o presidente Theodore. O brinquedo foi um sucesso.

Os primeiros ursos tinham uma corcunda entre os ombros, eram narigudos, com pés grandes e braços longos. A estrutura era de arame e os braços, pernas e a cabeça eram costurados. O recheio podia ser de lã, pó de madeira ou algodão, e o pêlo era de bichos de verdade.

HAMILTON PENNA FILHO

MARCELO KURA

A FICHA DO BICHO

Tamanho ▸ Podem ser pequenos chaveiros ou ter mais de 1,45 metro de altura.

Espécies ▸ São encontrados em várias cores e com roupas variadas, mas também podem andar por aí sem roupa.

Onde vive ▸ Com crianças e adultos de todas as partes do mundo.

Gestação ▸ 8 horas é o tempo médio de fabricação de cada um.

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

Resposta na página 42.

FERRÉ

LUGARES COM NOMES ESTRANHOS

Conheça alguns nomes curiosos de cidades do Brasil.

Os índios batizaram uma cidade em Minas Gerais de Sem Peixe. Isso porque quem resolver pescar no rio que passa pela região só vai perder tempo.

Gentil, no Rio Grande do Sul, tem esse nome em homenagem ao Frei Gentil, que cuidava da igreja do lugar. Gentilense é como se chama quem nasce por lá.

O fundador do distrito Duplo Céu, que fica em São Paulo, homenageou sua filha e sua esposa, que tinham a palavra Céu em seus nomes. Os duplo-ceulenses diziam que ele tinha dois céus em casa.

A primeira casa de Passa e Fica era uma venda. As pessoas faziam compras e ficavam para bater papo com os amigos. Quem nasce nessa cidade do Rio Grande do Norte é passa-fiquense.

As sombras das figueiras da região deram o nome a **Sombrio**, em Santa Catarina. Quem nasce por lá é sombriense.

Quando um jacaré apareceu em um rio de Alagoas, as pessoas lá de perto começaram a ser chamadas de homens de Jacaré. O nome do lugar mudou para Jacaré dos Homens e quem nasce lá é jacarezeiro.

Sério, no Rio Grande do Sul, tem esse nome por causa de Antonio Franciosi, que doou um terreno para a construção da igreja. Sabe qual era o apelido dele? Sério. Quem nasce lá é chamado de seriense.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

O bom da volta às aulas é qu

EDITORA Abril

Agora que você já sabe jogar Letronix,
mostre o que você aprendeu nas férias.

e vai ter mais gente pra jogar.

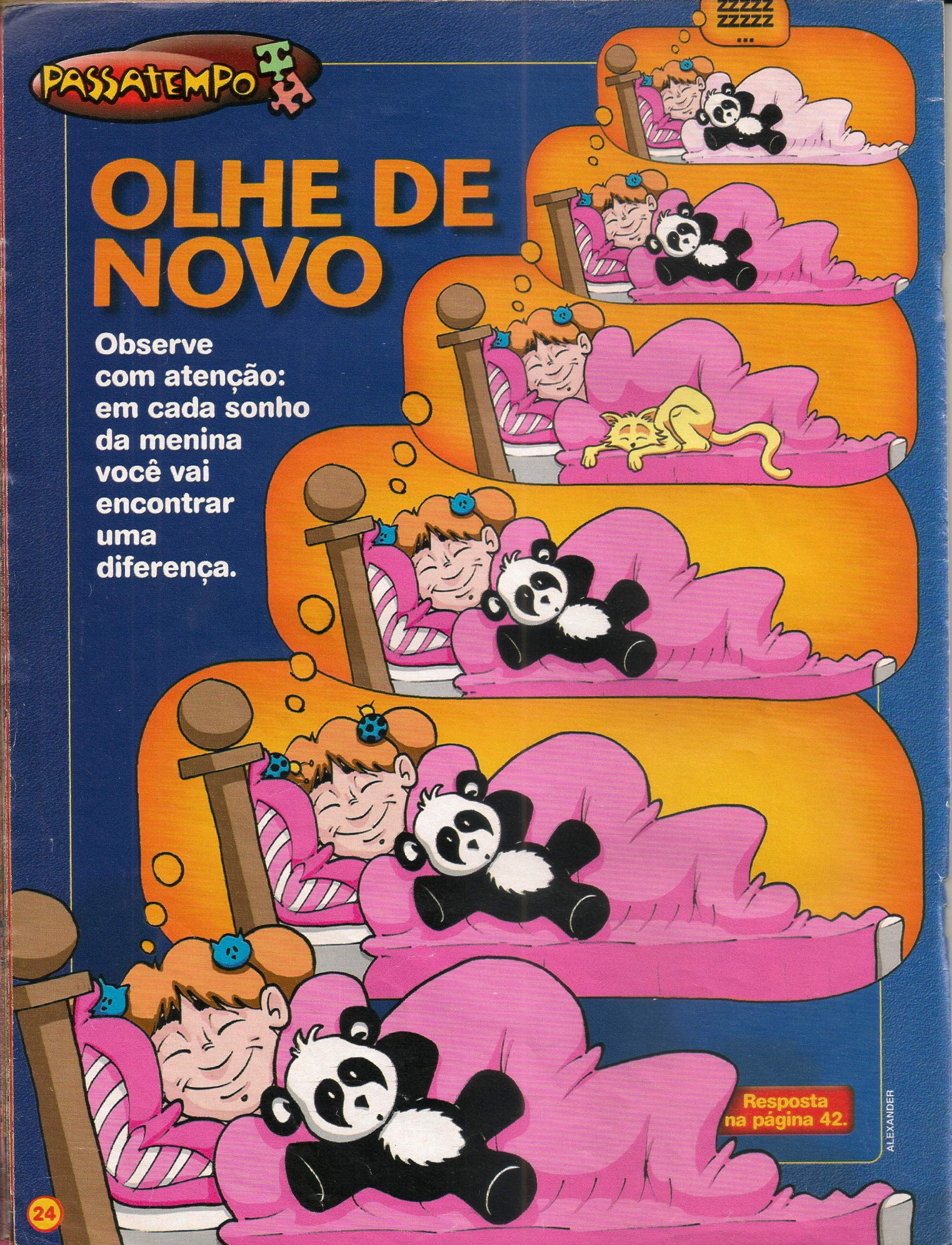
Confira as regras do jogo no www.letronix.com.br
e chame toda a sua turma para brincar.

RECREIO

Toda quinta nas bancas.

OLHE DE NOVO

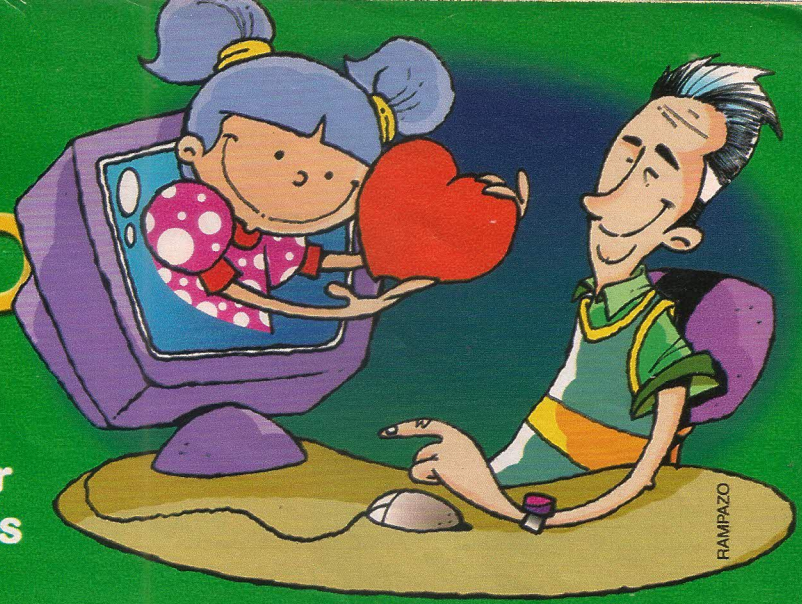
Observe com atenção: em cada sonho da menina você vai encontrar uma diferença.



Resposta na página 42.

ALEXANDER

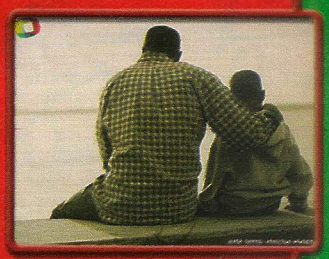
CARINHO VIRTUAL



Descubra como encontrar cartões e presentes legais para o Dia dos Pais.

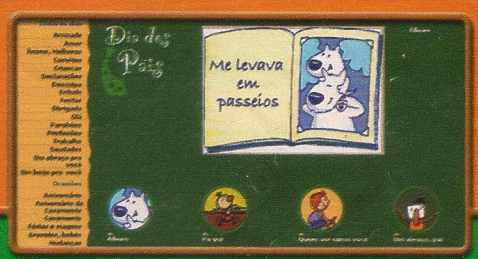
www.terra.com.br/pais/presentes.htm

Além de escolher um cartão, você pode imprimir o modelo de um porta-retratos para fazer um presente de verdade. Peça a ajuda de um adulto para preparar as receitas e surpreenda seu pai com um jantar muito especial.



www.correiomagico.com

Confira os cartões animados. Há muitas imagens legais e até um álbum de elogios para seu pai.



www.zog.com.br/especial_dia_dos_pais/index_2.shtml

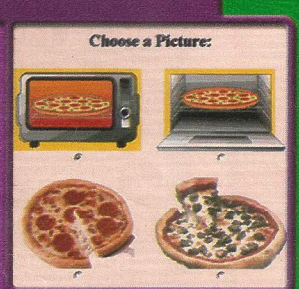
Este site tem sugestões de presentes de verdade para todos os tipos de pai, um poema e muitas opções de cartões legais. Aproveite e faça o teste para descobrir que herói é o mais parecido com o seu pai.

Mais...

Cartões	http://postais.iconet.com.br/pais.html
	www.momentus.com.br/users/letras/cartoes/cartoes_pais.htm
	www.pt.bluemountain.com/indexpages/fathersday
Chocolate	www.virtualchocolate.com/fathersday
Poemas	http://bethynha.cmg.com.br/datas.htm

www.littleladyfoods.com/postcards/postcard.html

Se o seu pai adora pizza, envie uma para ele pela Internet. Quem sabe ele aproveite a idéia e o convida para ir a uma pizzaria? O site está em inglês, mas a navegação é fácil: é só escolher e clicar.



EXPERIÊNCIA

Pesquisas na COZINHA

Faça estes experimentos divertidos e saiba mais sobre os alimentos.

CONSULTORIA:
JOSÉ MARIANO AMABIS,
DO DEPARTAMENTO DE BIOLOGIA
DA USP E ELIZABETH TORRES,
DO DEPARTAMENTO
DE NUTRIÇÃO DA USP.

Você vai precisar de:

- vinagre
- 1 osso de frango

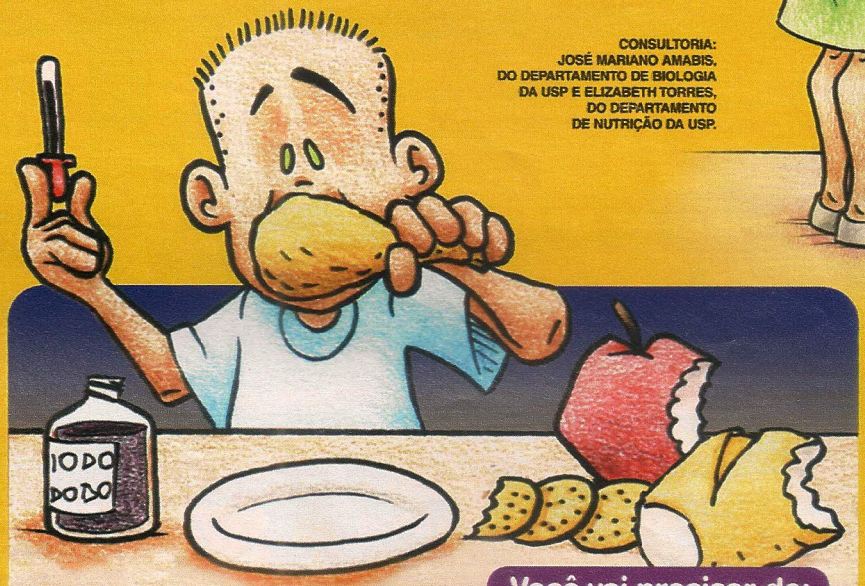
Ossos fracos

1 Coloque o vinagre em uma vasilha e mergulhe o osso lá dentro.

2 Retire depois de três dias e veja como ele ficou fraco e se quebra com facilidade.

O QUE ACONTECE

O vinagre retira o cálcio do osso. É essa substância que dá resistência ao osso, permitindo que o esqueleto suporte o peso do corpo. Nós também temos cálcio em nosso organismo.



Você vai precisar de:

- conta-gotas
- iodo
- alimentos

Teste

O amido dos alimentos serve para nos dar energia. Descubra em que vegetais ele pode ser encontrado.

1 Pingue iodo em um biscoito, em frutas, uma fatia de pão etc.

2 Se aparecer uma mancha arroxeada, o alimento tem amido.

O QUE ACONTECE

Quando o iodo entra em contato com o carbono, um dos componentes do amido, ocorre uma reação química e ele muda de cor ficando roxo.

ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER

Tinta de legumes

Você vai precisar de:

- 1 beterraba e folhas de espinafre
- 4 colheres de sopa de água
- liquidificador
- coador

1 Para fazer tinta roxa, descasque a beterraba e bata no liquidificador com água até a mistura ficar cremosa. Coe e guarde.

2 Para a tinta verde, faça o mesmo com o espinafre. Use a tinta com pincéis ou esponjas e faça suas pinturas.

O QUE ACONTECE

Os vegetais são coloridos porque têm substâncias chamadas pigmento. A beterraba, por exemplo, tem um pigmento que a torna roxa e o espinafre possui outro, que o deixa verde. A tinta que você fez tem pigmentos desses vegetais.

Sorvete surpresa

Você vai precisar de:

- sacos de plástico de dois tamanhos
- 1 colher de chá de chocolate em pó
- 1 colher de sopa de açúcar
- 1/2 copo de leite
- 6 colheres de sopa de sal
- 2 copos de pedras de gelo

1 No saco menor misture o chocolate, o açúcar e o leite. Feche bem com um nó e agite.

2 No saco maior, coloque o sal e o gelo.

3 Ponha o saco menor dentro do maior. Feche e agite tudo por 5 minutos (sem derrubar o leite).

4 Confira depois de 40 minutos o conteúdo da embalagem menor fica parecendo sorvete.

O QUE ACONTECE

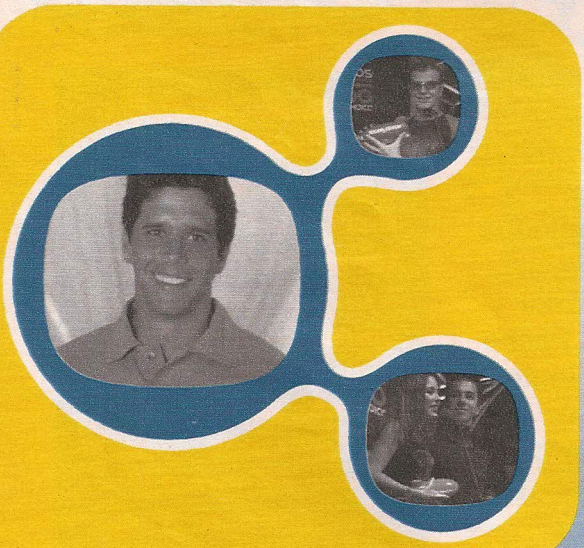
O sal faz com que o gelo fique ainda mais frio, com temperatura inferior a 0°. Como o conteúdo do pacote menor está mais quente, os dois trocam calor.
O leite "empresta" seu calor para o gelo e congela, formando o sorvete. Essa mistura de sal e gelo também pode ser usada para esfriar suas latas de refrigerante e suco de um jeito mais rápida, sem precisar da geladeira.

Promoção NICKELODEON

NICKELODEON

Prêmios Kids' Choice 2001

Eu vou conquistar o espaço!



A Nickelodeon leva você a uma festa de outro mundo!

Você pode ser um dos três escolhidos para assistir a cerimônia de entrega dos Prêmios Kids' Choice 2001 no Rio de Janeiro. Além disso, concorra a 50 brindes da Nickelodeon. É só responder a pergunta: "O que você faria para ir a cerimônia de entrega dos Prêmios Kids' Choice?"

Prêmios Kids' Choice 2001
Nessa festa, quem escolhe as estrelas é você. São 13 categorias onde você escolhe seus favoritos e ainda pode assistir, a cerimônia de entrega de prêmios.

Primeiro prêmio
Os autores dos três trabalhos mais criativos e originais irão à cerimônia no Rio de Janeiro, com direito a acompanhante, transporte, hospedagem e R$300,00 para demais despesas.

Mais prêmios
Também serão classificadas outros 50 participantes que como prêmio receberão brindes da Nickelodeon.

Sexta-feira, 28 de Setembro às 8 da noite

Vote aqui e ganhe!

Video Favorito
- "A Lenda" (Sandy & Jr.)
- "Retrato Imaginário" (SNZ)
- "Se um dia eu tiver você" (Twister)
- "O amor não deixa" (Wanessa Camargo)

Gato Do Ano
- Reynaldo Gianechinni
- Jr.
- Paulo Vilhena
- Caio Blat

Gata Do Ano
- Sandy
- Gisele Bundchen
- Fernanda Lima
- Déborah Secco

Ator Favorito
- Caio Blat
- Rodrigo Santoro
- Reynaldo Gianechinni
- Miguel Falabella

Atriz Favorita
- Sandy
- Carolina Dieckman
- Débora Falabella
- Carolina Ferraz

Banda Favorita
- KLB
- Twister
- Falamansa
- Pato Fu

Cantor Favorito
- Jr. (Sandy & Jr.)
- Dinho (Capital Inicial)
- Leandro (KLB)
- Tato (Falamansa)

Cantora Favorita
- Sandy (Sandy & Jr.)
- Wanessa Camargo
- Marisa Monte
- Ivete Sangalo

Programa de TV Favorito
- S Club 7
- Malhação
- Sabrina, a feiticeira
- Bambuluá

Desenho Animado Favorito
- Ei, Arnold!
- Rocket Power
- As Meninas Super Poderosas
- Rugrats (Os Anjinhos)

Filme Favorito
- O Retorno da Múmia
- As Panteras
- O Auto da Compadecida
- Xuxa - Pop Star

Música Favorita
- "A Lenda " (Sandy & Jr.)
- "Aonde quer que eu vá" (Paralamas do Sucesso)
- "Enrosca" (Sandy & Jr.)
- "Estou nas suas mãos" (KLB)

Atleta Favorito
- Guga (tênis)
- Giba (vôlei)
- Leila (vôlei)
- Gustavo Borges (natação)

Como participar

Se você tem entre 5 e 14 anos responda, em no máximo 4 linhas, a pergunta: "O que você faria para ir a cerimônia de entrega dos Prêmios Kids' Choice?". Preencha o cupom e envie para a Caixa Postal 11618, CEP 05049-970, São Paulo -SP. Os trabalhos serão recebidos até o dia 30 de agosto de 2001.

Nome

Endereço

Telefone

Data de nascimento

Nome do responsável

Sistema de TV por assinatura

"O que você faria para ir à cerimônia de entrega dos Prêmios Kids' Choice?"

REGULAMENTO

PROMOÇÃO: " Prêmios Kids' Choice 2001 – Eu vou conquistar o espaço!"

1) Poderão participar crianças de 5 a 14 anos durante o período da promoção, residentes em território brasileiro, sendo vetada a participação de funcionários da Nickelodeon, Editora Abril S.A. e seus familiares diretos, assim como de quaisquer pessoas envolvidas direta ou indiretamente com este concurso. 2) O prazo de participação da promoção inicia-se em 04 de agosto e termina dia 30 de agosto de 2001. 3) Os participantes deverão enviar uma redação, de até 4 linhas sobre o tema "O QUE VOCÊ FARIA PARA IR A CERIMÔNIA DE ENTREGA DOS PRÊMIOS KIDS' CHOICE?". Os participantes poderão enviar quantos trabalhos quiserem e que podem ser feitos nos formulários impressos nas edições 74, 75 e 76 da revista Recreio, ou qualquer outro tipo de papel. 4) Todos os trabalhos deverão trazer nome, endereço completo, telefone e data de nascimento, além do nome completo de um responsável legal do participante com seus dados de identificação. 5) Somente serão aceitos trabalhos entregues até o dia 30 de agosto de 2001 e que forem enviados para a Caixa Postal 11618, CEP 05049-970, São Paulo-SP. Não nos responsabilizamos por correspondências extraviadas, incompletas, ilegíveis, danificadas, ou recebidas após o prazo limite, mesmo que postadas anteriormente e dentro do período de validade da promoção. 6) Os trabalhos serão divididos em três categorias: autores de 5 a 7 anos, autores de 8 a 11 anos e autores de 12 a 14 anos. Será considerado vencedor do primeiro prêmio 1 (um) trabalho de cada categoria. Os 50 outros prêmios serão selecionados entre todas as categorias. 7) Os trabalhos serão selecionados por uma comissão julgadora, formada por participantes da Nickelodeon. Os trabalhos premiados serão escolhidos com base em critérios de imaginação, criatividade, originalidade e adequação ao tema. As decisões da comissão julgadora serão soberanas e irrecorríveis. 8) A participação é voluntária e gratuita, não havendo cobrança de qualquer espécie ou necessidade de desembolso por parte do pretendente. 9) Os 3 vencedores do primeiro prêmio receberão uma viagem de 1(um) dia ao Rio de Janeiro, onde acontecerá o show, no dia 27 de setembro de 2001, com direito a um acompanhante, incluindo transporte, hospedagem em hotel de categoria 3 estrelas por uma noite, transporte para o show e mais R$ 300,00 para alimentação e eventuais despesas. Despesas extras não descritas acima, correrão por conta do contemplado. 10) Além do escolhido para o primeiro prêmio, os 50 melhores classificados receberão brindes da Nickelodeon. 11) A relação dos vencedores será publicada no dia 20 de setembro de 2001 na revista Recreio. 12) Os textos recebidos, premiados ou não, não serão devolvidos e passarão a ser propriedade da Nickelodeon, que poderá utilizá-los, sem ônus, da forma como melhor lhe aprouver. 13) O vencedor e seu responsável autorizam a Nickelodeon a divulgar plena e gratuitamente seus nomes e imagens em qualquer veículo de imprensa ou mídia. E concordam em transferir todos os direitos de propriedade e direitos autorais sobre o trabalho para a Nickelodeon. 14) Caberá exclusivamente a Nickelodeon avaliar e decidir sobre os casos omissos neste Regulamento. 15) Os participantes do concurso aceitam as condições aqui impostas. 16) Esta promoção esta de acordo com as normas do inciso II do artigo da 3o da Lei 5768/71 e do artigo 30 do Decreto 70951/72.

©2001 Viacom International Inc. Todos os direitos reservados.

www.recreionline.com.br

FABIO MANGABEIRA

BICHOS DE PELÚCIA

Conheça as coleções fofinhas que fizeram o maior sucesso entre a garotada de várias gerações!

ENQUETE

Qual é o monstro mais assustador?

- ☐ Frankenstein
- ☐ Lobisomem
- ☐ Drácula
- ☐ Pé-Grande
- ☐ Goblin
- ☐ Mula-sem-Cabeça

CRIE SEU PRÓPRIO MONSTRO

Divirta-se com a fábrica de feiúra do **RECREIONLINE**. Aproveite para saber mais sobre monstros lendários.

BUUUUU!!!

Você já viu a Iara, o Saci-Pererê, a Mula-sem-Cabeça, o Lobisomem ou o Bicho-Papão? Eles fazem parte do folclore brasileiro. Quer saber mais? Digite **www.recreionline.com.br**.

Pesquisa Escolar

NORIATSU YOSHIKAWA

Rugrats
Os Anjinhos

O CONTADOR DE HISTÓRIAS

TOMMY
CHUCKIE
ANGÉLICA
LIL
PHIL

BOM, TURMA, ESTA NOITE VOU CONTAR PRA VOCÊS A HISTÓRIA DO DIA DA FESTA DO TERROR!

OS ADULTOS CUIDARAM DOS PREPARATIVOS DA FESTA...

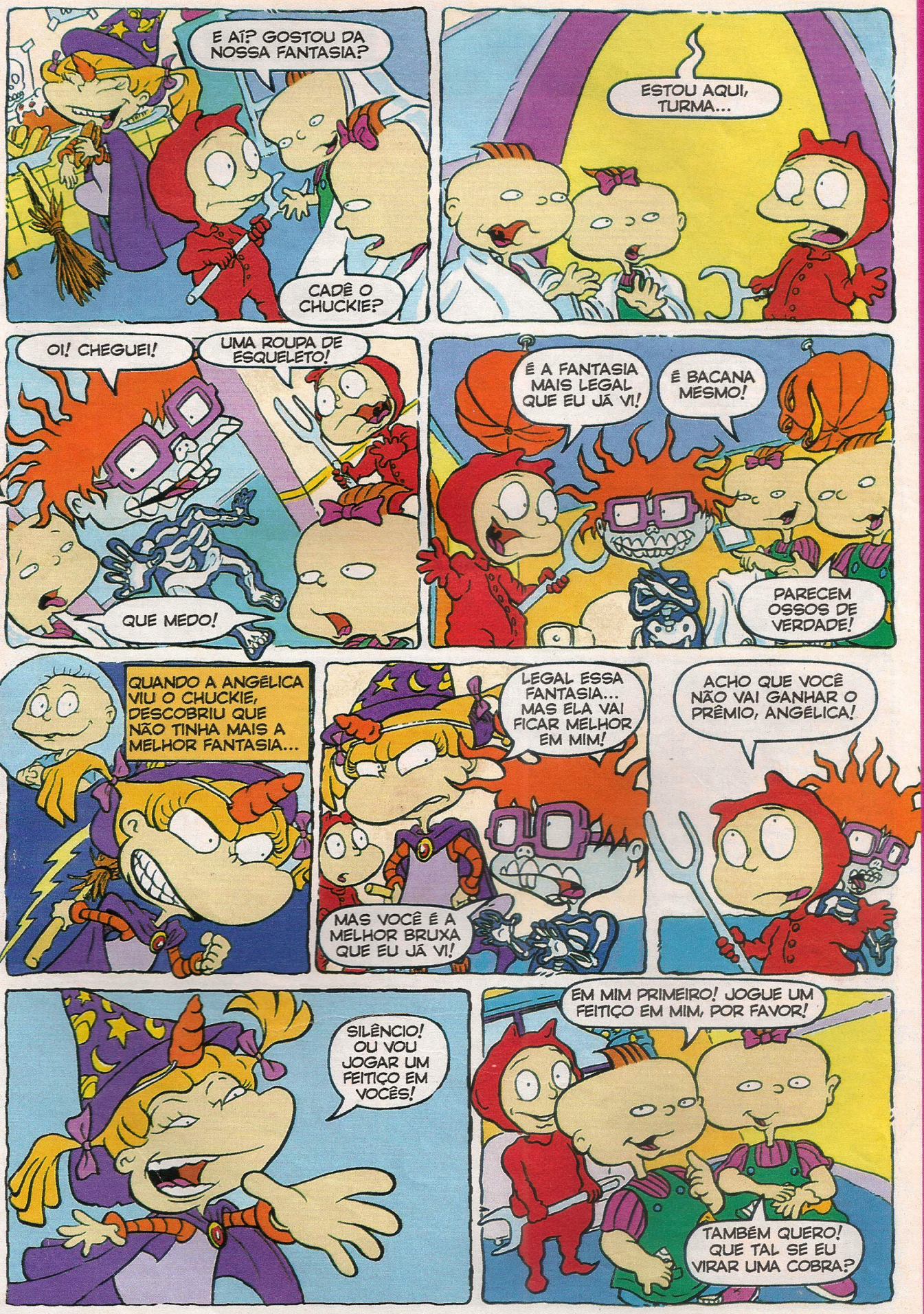
O VOVÔ AJUDOU O CHUCKIE A SE FANTASIAR.

SÓ MAIS UM POUQUINHO! ESTÁ FICANDO ÓTIMO!

ENTÃO...

COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

DE REPENTE...
A BRUXA MALVADA CHEGOU!
POR QUE VOCÊS NÃO VÃO BRINCAR ENQUANTO A GENTE TERMINA A DECORAÇÃO?
É MESMO! O PESSOAL VAI CHEGAR DAQUI A POUCO.
COM ESSA ROUPA VOCÊ NUNCA VAI GANHAR O PRÊMIO DE MELHOR FANTASIA!
NÃO ESTOU PREOCUPADO COM ISSO... SÓ QUERO ME DIVERTIR!
A MINHA FANTASIA É A MAIS ASSUSTADORA!
VOCÊ NEM PRECISAVA DELA PRA DAR MEDO..
BUUUUUUUUU...
BUUUUUUUUUUU!
EI, QUE SOM ESTRANHO É ESSE?
TOO-MYYY... TOO-MYYY... NÓS VIEMOS PEGAR VOCÊ!
UAU!
ANGÉLICAAAA... VOCÊ TEM DE PARAR DE SER CHATA ANTES QUE SEJA TARDE!
SEUS BEBÊS BOBÕES! VOCÊS VÃO PRA CAMA LOGO! NEM VÃO PODER CURTIR ESSA FESTA!


E AÍ? GOSTOU DA NOSSA FANTASIA?
CADÊ O CHUCKIE?
ESTOU AQUI, TURMA...
OI! CHEGUEI!
UMA ROUPA DE ESQUELETO!
QUE MEDO!
É A FANTASIA MAIS LEGAL QUE EU JÁ VI!
É BACANA MESMO!
PARECEM OSSOS DE VERDADE!
QUANDO A ANGÉLICA VIU O CHUCKIE, DESCOBRIU QUE NÃO TINHA MAIS A MELHOR FANTASIA...
LEGAL ESSA FANTASIA... MAS ELA VAI FICAR MELHOR EM MIM!
MAS VOCÊ É A MELHOR BRUXA QUE EU JÁ VI!
ACHO QUE VOCÊ NÃO VAI GANHAR O PRÊMIO, ANGÉLICA!
SILÊNCIO! OU VOU JOGAR UM FEITIÇO EM VOCÊS!
EM MIM PRIMEIRO! JOGUE UM FEITIÇO EM MIM, POR FAVOR!
TAMBÉM QUERO! QUE TAL SE EU VIRAR UMA COBRA?

VOCÊ NÃO É UMA BRUXA DE VERDADE... NÃO TEM PODERES...

TEM CERTEZA?

GLUP!

VOCÊ VIU ISSO?

ELA ESTÁ ME DANDO MEDO.

A ANGÉLICA SABIA QUE NÃO VENCERIA O CONCURSO DE FANTASIAS, MAS ACHAVA QUE PODIA GANHAR NAS OUTRAS BRINCADEIRAS...

NA COMPETIÇÃO DE PEGAR AS MAÇÃS COM A BOCA, ELA TINHA CERTEZA QUE ERA A MELHOR DE TODOS...

SPLASH!

SPLASH!

SPLASH!

MAS FOI SEU NARIZ DE CENOURA QUE ACABOU ESPETANDO A FRUTA! ELA FICOU FURIOSA!

OUTRA BRINCADEIRA ERA COLOCAR O RABO NO BURRO. A ANGÉLICA ACHAVA QUE PODIA VENCER DESTA VEZ.

O CHUCKIE FOI O PRIMEIRO A TENTAR.

FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

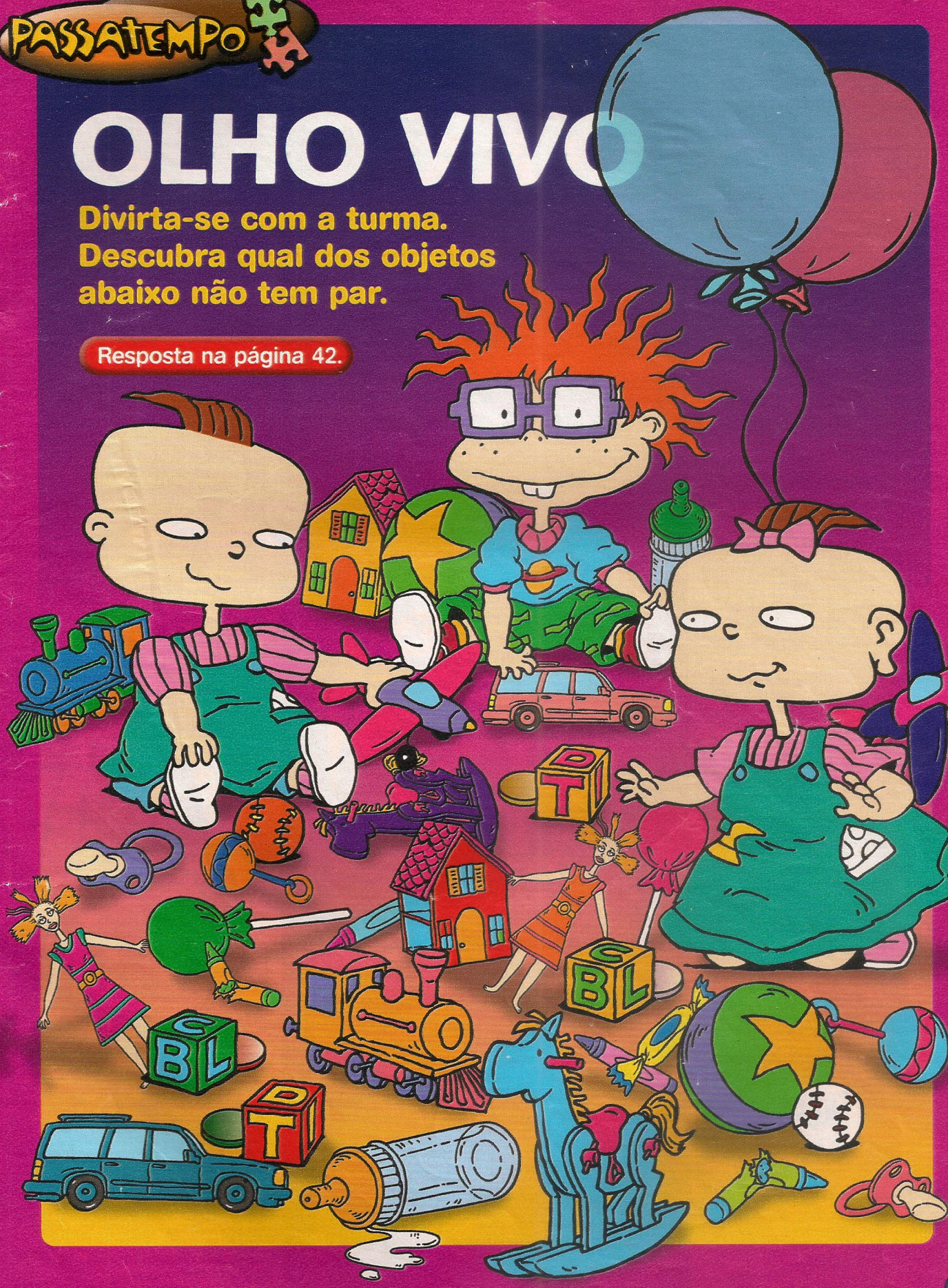
AI! VOU SUMIR DAQUI!
EPA!
PLOFT!
VOCÊ NÃO DEVIA DIZER ISSO! VOCÊ SABE COMO O CHUCKIE É MEDROSO!
AAAAAAIIIIII!
O QUE ESTÃO OLHANDO?
AAAAIIIIII!
HUMM... HUMMM!
NÃO! EU NÃO QUERIA! EU NÃO SABIA QUE TINHA ESSES PODERES... AGORA VOU SER BOAZINHA PRA SEMPRE!
OBRIGADO PELA AJUDA, TURMA! PENSEI QUE IA FICAR PRESO PRA SEMPRE!
EU QUERO COLOCAR ISTO NA MINHA CABEÇA PARA ASSUSTAR O PESSOAL!
É MINHA VEZ!
E ASSIM A ANGÉLICA APRENDEU A LIÇÃO! E MINHA HISTÓRIA TERMINA POR AQUI! QUE TAL INVENTAR A SUA AGORA? SE FOR UMA HISTÓRIA DE MONSTROS, NÃO CONTE PRO CHUCKIE!
FIM!

PASSATEMPO

OLHO VIVO

Divirta-se com a turma. Descubra qual dos objetos abaixo não tem par.

Resposta na página 42.



EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso, Renato L. Silva e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Alice Fares Ferreira, Henrique Moeller, Sandra Crevellari (diagramação), Luise Takashina (texto), Ronaldo Testa (games), Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

Por que a Coca-Cola e a Fanta se dão bem?
Porque se a Fanta quebra, a Coca-Cola.

Guilherme Paiato Margato, 6 anos
Osasco – SP

Quem leva mais pancada num jogo de futebol?
A bola. Ela é chutada, em média, 400 vezes.

Leonardo Rosa Nunes, 7 anos
Por e-mail

Qual é o objeto que come muito, mas não engorda?
O apontador.

Felipe Soares Leite
Crateús – CE

Quem é o dono do cemitério?
O Seu Pultura.

Anderson da Silva
São Paulo – SP

Que horas são quando o elefante senta em uma cerca?
Hora de trocar a cerca.

Gustavo Marinho
Caetanópolis – MG

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil

Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003

Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191

Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558

Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175

Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110

Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782

Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939

Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158

Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725

Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml. telefax: (43) 325-9649

Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908

Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210

Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233

Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201

Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996

Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr

Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 74 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail abril.ea@abrilcom.br. O valor cobrado será o preço de capa acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

PASSATEMPO

PALAVRAS MALUCAS

As Destrux embaralharam as letras. Ajude as meninas a descobrir quais os nomes de flores que aparecem abaixo.

- ADRIGARMA
  MARGARIDA
- VACRO
  _____
- TRIMÂNCESO
  _____
- RÍOLI
  _____
- SARGLISO
  _____
- DORÍQUEA
  _____
- SORA
  ____
- TILOVEA
  _____
- PITULA
  _____
- REGARBÉ
  _____

Resposta na página 42.

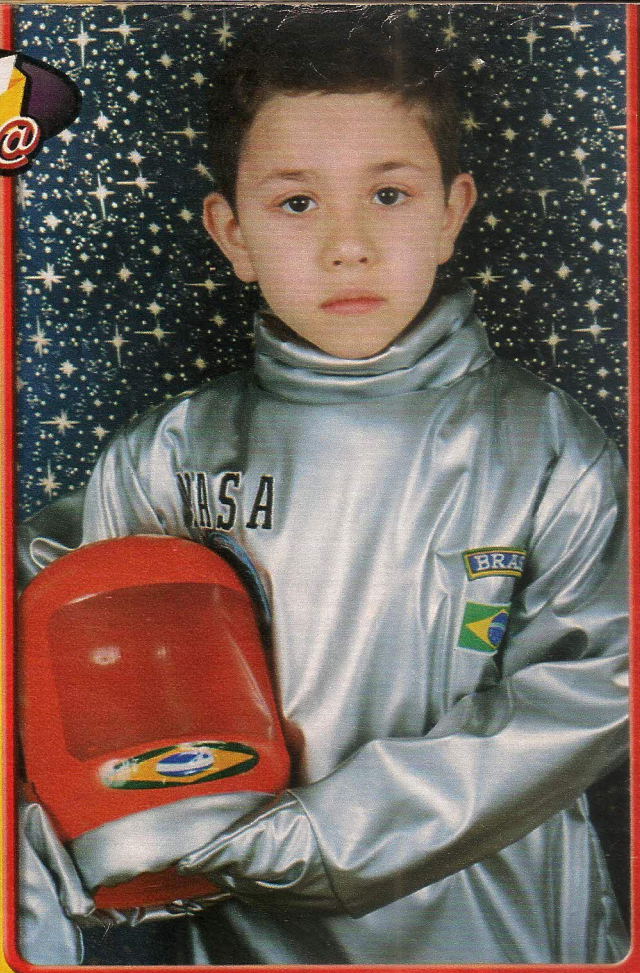
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

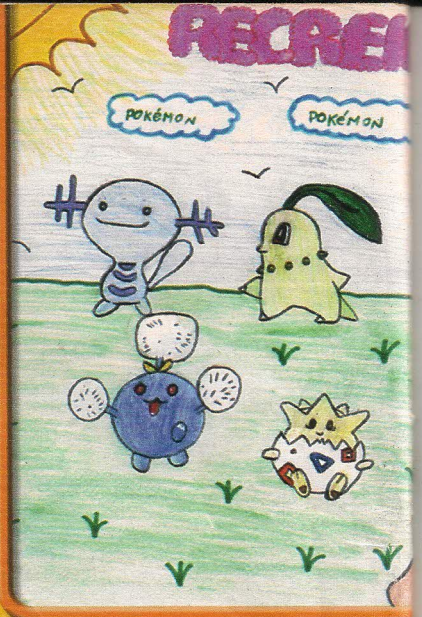
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br



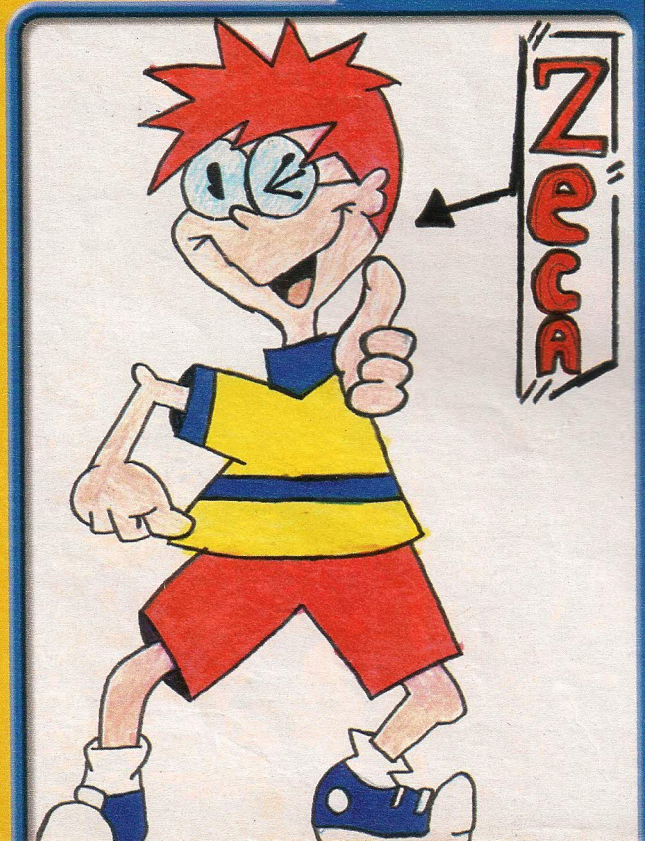
Este é o Kaique Augusto da Fonseca, de 7 anos.
SÃO PAULO – SP



O Harry Potter foi desenhado pela Aline Jasper, de 9 anos.
PONTA GROSSA – PR

Queridos amigos! Fiz o teste da revista e vi que não sou tímido!
DANILO MIRANDA
TUPÃ – SP

Este Zeca caprichado foi o Michel Henrique de Deus que desenhou.
PEDRO DE TOLEDO – SP



Olá, pessoal! Gosto dos testes, passatempos e, principalmente, dos quadrinhos. Queria pedir para vocês falarem mais sobre *Digimon 2*.
ALINE DOS SANTOS
SÃO PAULO – SP

O Lucas Rodrigues, de 9 anos, é fã de *Pokémon*.
OSASCO – SP

O José Mendes Júnior desenhou esta turma Pokémon.

ARAPIRACA – AL

Oi, galera!
Curto muito as piadas e os passatempos.

RENAN SPEDRO, 12 ANOS

SÃO PAULO – SP

Estas são as amigas Larissa e Fabiana, colecionadoras da RECREIO.

VALPARAÍSO – GO

A Cristina Martins Bunn gostaria que a revista tivesse mais experiências.

BOM RETIRO – SC

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Com A escrevo amor, com P escrevo paixão, com R escrevo RECREIO, no fundo do meu coração.

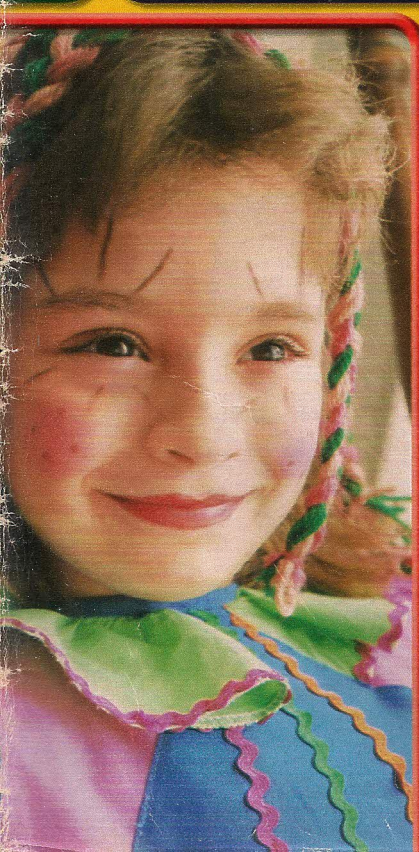
Nayara de Paula Cavalcante, 12 anos

MARANGUAPE – CE

Adoro ler as suas reportagens sobre Harry Potter. Gostaria que vocês fizessem mais matérias sobre ele, como, por exemplo, um especial sobre o filme.

Carolina Silva, 13 anos

SALVADOR – BA



A Júlia Cerchiaro, de 7 anos, é fã do Sítio do Pica-Pau Amarelo.

SÃO PAULO – SP

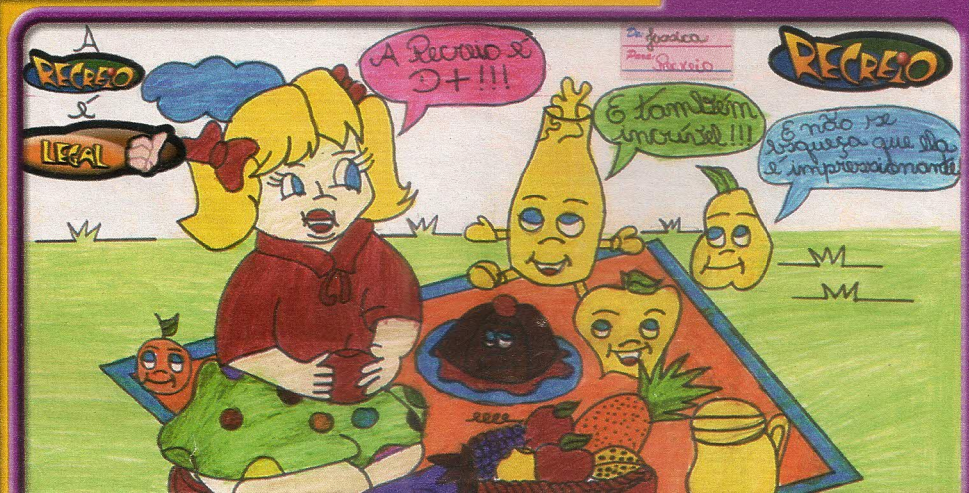
Oi! Por que vocês não escrevem sobre os escoteiros?

VINÍCIUS DE MORAIS

CURITIBA – PR

Este desenho foi feito pela Jéssica da Silva.

SÃO JOÃO DO MERITI – RJ



tirinhas!

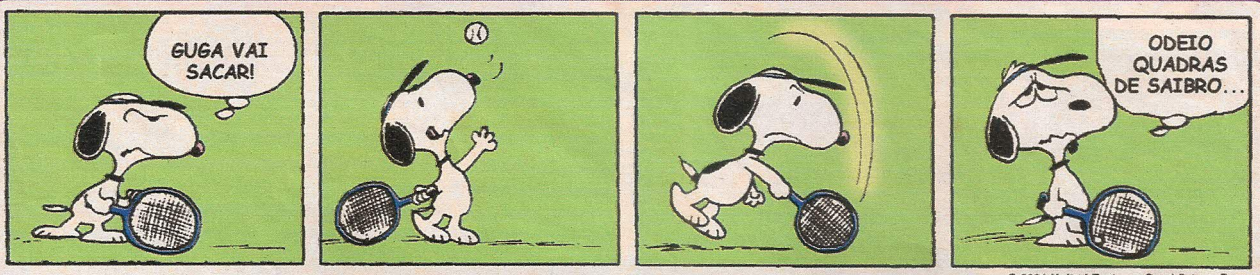
Os Bichos

por Roger Bollen

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

Snoopy

por Charles Schulz



© 2001 United Features Synd./Interc. Press

Sherman

por Roger Bollen

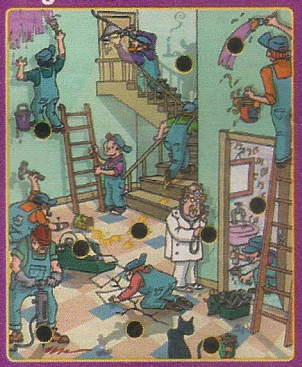
© 2001 King Features Synd./Interc. Press

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 12 e 13

Página 16

Página 20



Página 24

Página 39

- MARGARIDA
- CRAVO
- CRISÂNTEMO
- LÍRIO
- GIRASSOL
- ORQUÍDEA
- ROSA
- VIOLETA
- TULIPA
- GÉRBERA

Página 37

A bala não tem par.

WG PROPAGANDA

TUDO SOBRE DIGIMON 2

- NOVO FORMATO
- NOVOS QUADRINHOS
- UM SUPERPÔSTER EM CADA EDIÇÃO
- UMA EDIÇÃO INÉDITA A CADA 15 DIAS

A Nº 1 E A Nº 2 ESTÃO NAS BANCAS!

© Akiyoshi Hongo, Toei Animation.

www.digimonbrasil.com.br

Só tem aqui

EDITORA Abril

REVISTA OFICIAL DIGIMON 2

A NOVA FASE É MELHOR NA REVISTA

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

Não sente muito perto da TV!

Discovery™ Kids

A Magia do Cinema 16:30 horas

Mecânica Popular para Jovens 16:00, 19:00 • Meu Roteiro no Discovery Kids 18:00 • O Fantasma Escritor 18:30

Todas as noites de segunda a sexta